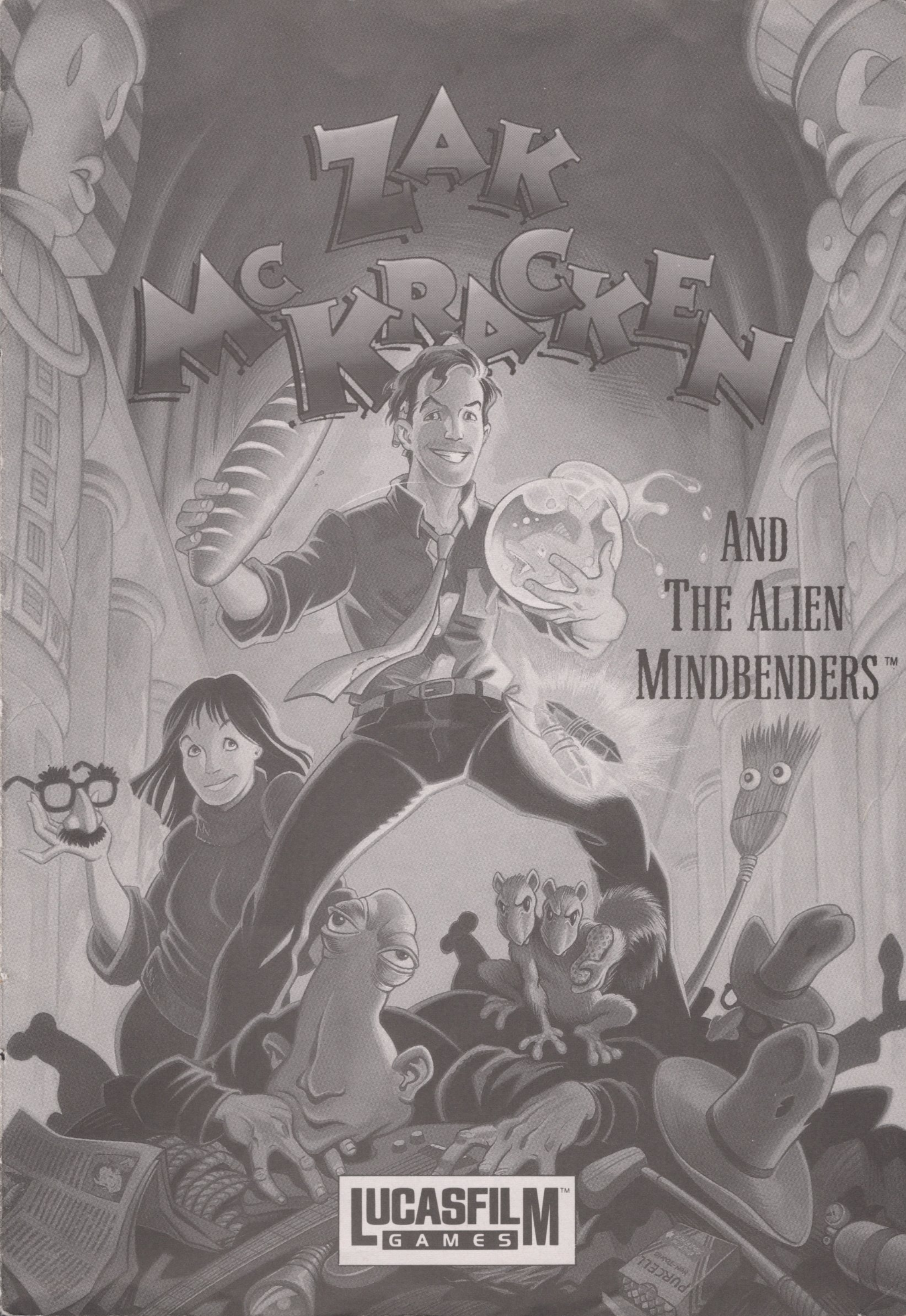

ZAK McKRACKEN
AND THE ALIEN MINDBENDERS™
LUCASFILM™ GAMES

ZAK McKRACKEN

AND THE ALIEN MINDBENDERS™

by Lucasfilm Games™

Created and Designed by
David Fox, Matthew Kane, David Spangler, and Ron Gilbert

Scripted and Programmed by David Fox and Matthew Kane
"SCUMM" Story System by Ron Gilbert
Background Art by Martin Cameron
Character Animation by Gary Winnick
Sound Effects by Matthew Kane, Chris Grigg, and David Warhol
Original Music by Matthew Kane
IBM® Version by Aric Wilmunder
Apple® Version by Larry Holland and Randy Farmer
Creative and Technical Support by
Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Chip Morningstar,
Noah Falstein and Randy Farmer

Project Directed by David Fox

Lucasfilm Games General Manager, Steve Arnold
Production Management, John Sinclair
Marketing Management, Doug Glen
Administrative Support, Wendy Bertram and Paula Hendricksen

Lead Playtester, Kris Kahn
Thanks to the many other playtesters,
especially Judith Lucero Turchin, Leslie Edwards,
and Tim Partenfelder

Cover art by Steve Purcell
Package designed by Paul Curtin
National Inquisitor written by Victor Cross

Special thanks to George Lucas

Commodore 64/128 is a trademark of Commodore Business Machines, Inc. Apple II is a registered trademark of Apple Computer Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*, character names, and all other elements of the game Fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 1988 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

Über *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*

Es ist 1997, und die Welt ist so dumm wie noch nie... Außerirdische haben eine Dummheits-Maschine gebaut, die langsam jedermanns Intelligenz-Quotienten erniedrigt. Am schlimmsten ist aber, daß die einzige Person, die die Aliens stoppen kann, der Boulevard-Reporter Zak McKracken ist, der sich für seine Zeitung die tollsten Geschichten über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl ausdenkt.

Sie haben die Telefongesellschaft übernommen... Das klingt genau wie noch so eine von Zaks verrückten Geschichten. Aber während ihm das sowieso niemand abnimmt, findet er drei Leute, die er nicht mehr überzeugen muß: Annie, Chef einer archaeologischen Gesellschaft und ihre Freundinnen Leslie und Melissa, die mit einem umgebauten Wohnmobil zum Mars geflogen sind. Die vier müssen die Teile eines uralten Puzzles zusammenfügen, die Aliens demaskieren und schließlich die Dummheits-Maschine zerstören.

Und hier kommst du ins Spiel... Du übernimmst die Kontrolle über die Handlungen von Zak, Annie, Melissa und Leslie, und führst sie zu exotischen Plätzen wo sie einige ganz schön seltsame Dinge finden werden - und sogar noch seltsamere Wesen!

Um dir zu helfen, die vielen Puzzles im Spiel zu lösen, gibt es "Cut-Scenes". Das sind Szenen, die an anderen Orten spielen, wo sich gerade etwas wichtiges tut. Wie im Kino wird kurz gezeigt, was woanders vorgeht. Außerdem haben wir jede Menge Hinweise im "Nachtecho" (der deutschen Ausgabe vom "National Inquisitor", Zaks Arbeitgeber) versteckt, das sich ebenfalls in der Packung des Spiels befindet.

Wenn dies dein erstes Computer-Abenteuer ist, mach dich auf eine unterhaltsame Knobelei gefaßt. Es wird ein Weilchen dauern, alle Puzzles zu lösen. Wenn du irgendwo festhängst, mußt du vielleicht erst ein anderes Puzzle lösen oder einen Gegenstand benutzen, den du noch nicht hast. Aber wenn du hartnäckig bleibst und deine Phantasie benutzt, wirst du Zak sicherlich erfolgreich durchs Spiel geleiten.

So geht´s los

Achtung: Die Disketten von "Zak McKracken" sind nicht kopiergeschützt. Wir empfehlen, eine Sicherheitskopie des Programms anzulegen und die Original-Disketten sicher aufzubewahren. Wie man eine Kopie anfertigt, sollte im Handbuch ihres Computers/Diskettenlaufwerks nachzulesen sein. Es ist strengstens verboten, das Spiel für Freunde oder Bekannte zu kopieren! Bitte beachten Sie dies und machen Sie nur Kopien für sich selbst und niemand anderen!

Commodore 64 und 128: Erst einmal schalten Sie den Computer aus und entfernen alle Erweiterungen und Module. Dann schalten Sie das Diskettenlaufwerk ein, danach den Computer (C-128-Besitzer drücken beim Einschalten bitte die C=-Taste). Stecken Sie einen Joystick in Port 1 (das ist der linke der beiden Ports). Legen Sie die "Boot Disk" in das Laufwerk (Aufkleber zeigt nach oben) und tippen Sie LOAD " * ",8,1 ein. Wenn es Ladeprobleme gibt, prüfen Sie nochmals, ob Module, Drucker oder weitere Laufwerke angeschlossen sind; entfernen Sie diese und unternehmen einen neuen Versuch.

Wenn verlangt, legen Sie Seite 1 der "Game Disk" ein und drücken den Joystickknopf.

IBM, TANDY und kompatible MS-DOS-Computer: Sie können entweder von Diskette oder Festplatte spielen. Nachdem sie DOS gebootet haben, legen sie die Diskette 1 in das Laufwerk A und tippen A:. Danach tippen Sie zak. Wenn nötig, werden Sie vom Programm aufgefordert, die Diskette 2 einzulegen. Danach drücken Sie den Feuerknopf oder die ENTER-Taste.

Um Zak McKracken auf einer Festplatte zu installieren, müssen lediglich alle Files der Disketten in ein gemeinsames Verzeichnis namens "zak" kopiert werden. Wenn Ihre Festplatte Laufwerk C ist, gehen sie wie folgt vor:

c:	(um auf die Platte zu kommen)
mkdir zak	(um das Verzeichnis anzulegen)
cd zak	(um in das Verzeichnis zu gelangen)
copy a:*.*	(um alle Dateien zu kopieren)

Denken Sie, das sie die Dateien von BEIDEN Disketten kopieren müssen.

Um das Spiel zu starten, geben sie folgende Kommandos ein:

cd zak	(um in das Verzeichnis zu gelangen)
zak	(um das Spiel zu starten)

Amiga 500, 1000, 2000: Schalten Sie Ihren Amiga ein und legen Sie auf Verlangen ihre Workbench-Diskette ein. (Amiga 1000-Besitzer müssen, wie üblich, erst die Kickstart-Diskette einlegen). Nach dem Booten legen Sie die Zak McKracken-Diskette 1 in Laufwerk 1. Klicken Sie zweimal auf das Symbol der Diskettte. Warten Sie, bis das Symbol für das Programm erscheint und klicken Sie widerum zweimal auf dieses. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Schirm.

Wenn Sie zwei Laufwerke besitzen, legen Sie Diskette 2 bitte in Laufwerk 2.

Um Zak McKracken auf einer Harddisk zu installieren, sollten Sie mit Hilfe der Workbench erst einen Ordner namens "ZAK" auf der Harddisk anlegen. Klicken SIe NICHT auf den neu entstandenen Ordner. Legen Sie dann Diskette 1 in ein Laufwerk und ziehen die beiden Symbole "Zak" und "Rooms" aus der Disk in den neu angelegten Ordner. Nachdem der Amiga alle Dateien kopiert hat, legen Sie Disk 2 ein und ziehen das "Rooms"-Symbol in den "ZAK"-Ordner auf der Harddisk. Dann erst sollten Sie zweimal auf den Ordner klicken und dann mit einem Doppel-Klick auf das Zak-Symbol das Programm starten. Halten Sie sich genau an diese Reihenfolge, ansonsten wird das Programm von der Harddisk nicht einwandfrei geladen! Zerstört werden kann allerdings nichts, wenn Sie einen Fehler machen. Löschen Sie einfach den kompletten Ordner "ZAK" auf der Harddisk und probieren das Ganze nochmal.

Atari ST, Mega ST: Schalten Sie den ST ein und legen die Diskette 1 in das Laufwerk A. Klicken Sie zweimal auf das Programm-Symbol mit dem Namen "Zak". Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm zum Diskettenwechsel.

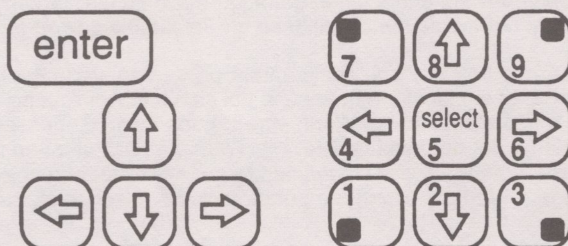
Die ST-Version war zum Druck-Termin dieser Anleitung noch nicht fertiggestellt. Weitere Informationen (Betrieb mit zwei Laufwerken, Harddisk, etc.) finden Sie in einer Datei namens LIESMICH.TXT. Suchen Sie diese Datei auf ihren Zak-Disketten, klicken Sie zweimal auf das Symbol und klicken dann in das Feld "Anzeigen". Dann werden die Informationen auf dem Bildschirm erscheinen.

Cursor Kontrolle (betrifft nur MS-DOS-Computer)

Für die Kontrolle des Cursors über Tastatur benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Nummerntastatur. Die Ziffern 1,3,7 und 9 setzen den Cursor direkt in die Ecken der Grafik-Anzeige. Die Ziffern 2,4,6 und 8 benutzen Sie zur feineren Steuerung.

Sie können auch eine Maus zur Steuerung benutzen, wenn beim Booten ihres Computers ein Maustreiber installiert wird (im Zweifelsfalle einfach ausprobieren). Der linke Mausknopf entspricht der "Enter"-Taste. Der rechte Mausknopf unterbricht "Cut-Scenes". Um die Maus auszuwählen drücken Sie:
Shift-M (Maus ein / ausschalten)

Wenn Sie eine analoge Joystickkarte und einen passenden Joystick besitzen, können Sie den Cursor damit steuern. (Funktioniert nicht mit digitalen Joysticks wie beispielsweise bei manchen Amstrad/Schneider-PCs).
Shift-J (Joystick ein / ausschalten)



Optionen einstellen (betrifft nur MS-DOS-Computer)

Wenn das Spiel geladen ist, versucht es, den Typ ihrer Grafikkarte automatisch einzustellen. Sie können jederzeit auf andere Grafik-Modi umschalten, wenn es notwendig sein sollte:

Shift-V	(MCGA-Modus)	Shift-H	(Hercules Modus)
Shift-E	(EGA-Modus)	Shift-T	(Tandy 16-Farb-Modus)
Shift-C	(CGA-Modus)	Shift-B	(CGA-s/w-Modus)

Mit Shift-W können sie den gewünschten Modus auf Diskette sichern, mit Shift-R wieder lesen. Um das Spiel automatisch im eingestellten Modus zu starten, tippen sie in Zukunft **zak p** als Startkommando.

Hinweis: Auf EGA- oder MCGA-Computern kann es sich lohnen, CGA-Grafik einzuschalten. Sie sehen zwar weniger Farben, das Programm wird aber schneller. Sie können keinen Grafik-Modus einschalten der von ihrer Hardware nicht unterstützt wird.

So spielt man

Nach der Titel-Szene sehen Sie Zak in seinem Schlafzimmer stehen. Wenn er sich zu Ihnen umdreht und unten einige Worte erscheinen, können Sie loslegen.

1) Die Nachrichten-Zeilen sind die beiden Zeilen am oberen Bildschirmrand. Alles, was die einzelnen Personen sagen und alle anderen Spiel-bezogenen Texte erscheinen hier.

2) Das Animations-Fenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Es zeigt das Spielfeld aus der Sicht einer Film-Kamera.

3) Die Satz-Zeile ist direkt unter dem Animations-Fenster. Sie benutzen diese Zeile, um Sätze zusammenzubauen, die den Personen ihre Anweisungen geben. Ein Satz besteht aus einem Verb (Tu-Wort) und einem oder zwei Objekten (Gegenständen). Ein Beispiel für einen Satz wäre: "Benutze Buntstift mit Tapete". Verbindungsworte wie "mit" werden automatisch vom Programm eingesetzt.

4) Verben müssen aus der Verb-Liste ausgewählt werden, indem man Sie mit dem Cursor anklickt. Werfen Sie öfters einen genauen Blick auf die Verben: Manchmal verändern sie sich, um mit neuen Situationen im Spiel fertig zu werden.

5) Die Inventar-Liste befindet sich direkt unter den Verben. Jede Person führt eine genaue Liste von den Gegenständen, die sie bei sich hat. Am Anfang des Spiels hat Zak gerade einen Gegenstand. Wenn eine Person einen Gegenstand nimmt, erscheint sein Name auf der Inventarliste. Die Tragkraft der Personen ist unbegrenzt. Stehen mehr als vier Gegenstände auf der Liste, erscheinen zwei Pfeile zwischen den Wörtern. Wenn Sie auf diese klicken, sehen sie den Rest der Liste.



Objekte (Gegenstände) können auf zwei Arten ausgewählt werden. Zum einen können Sie den Cursor auf das Bild des Gegenstands im Animations-Fenster bewegen und klicken. Alle wichtigen Objekte sind so erreichbar. Sie haben auch einen Namen, der dann auf der Satz-Zeile erscheint. Zum anderen können Sie Objekte direkt aus der Inventar-Liste auswählen.

Um eine Person zu bewegen, wählen Sie den Begriff "Gehe zu" aus der Verb-Liste, indem Sie den Cursor darüber bewegen und klicken (also den Feuerknopf drücken). Dann bewegen Sie den Cursor auf die Stelle, an die die Person gehen soll, und klicken erneut. Wenn Sie auf eine offene Tür klicken, wird die Person hindurchgehen. Beachten Sie, das "Gehe zu" fast immer auf der Satz-Zeile erscheint, wenn ein Befehl abgeschlossen wurde. Dies dient der Bequemlichkeit, denn sie werden diesen Befehl am meisten verwenden.

Um eine Person aufzufordern, die Anweisungen auszuführen, klicken Sie entweder ein zweites Mal auf das ausgesuchte Objekt oder klicken einmal in die Satzzeile. Wenn nichts passiert, prüfen Sie nochmals, was für einen Befehl sie zusammengestellt haben.

Um ein Verb oder Objekt zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu zu konstruieren, genügt es, das neue Verb oder Objekt anzuklicken. Es wird an der richtigen Stelle im Satz erscheinen.

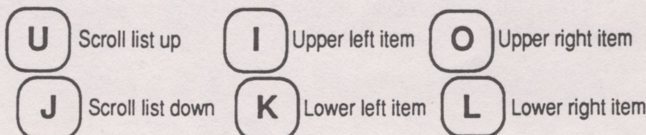
"Cut-Scenes" (Schnitt-Szenen) sind kurze Trickfilm-Sequenzen - wie Szenen aus einem Film. Sie geben oft wichtige Hinweise. Wenn Sie eine Cut-Scene sehen, können Sie keine Person steuern, also verschwinden auch die Verb- und Inventar-Listen für kurze Zeit.

Tastatur-Kommandos

Alle benutzten Verben sind auch auf der Tastatur zu finden. Eine Taste entspricht dabei einem Verb. Die Tasten sind genauso belegt, wie die Verben auf dem Bildschirm angeordnet sind. Die Tasten Q W E R T entsprechen also den fünf Verben aus der oberen Reihe, die Tasten A S D F G denen der mittleren und die Tasten Y X C V B denen der unteren.



Ebenso können Sie das Inventar von der Tastatur aus erreichen. Mit U und J bewegen Sie das Inventar von oben nach unten. Mit den Tasten I und O erreichen Sie die beiden oberen Objekte, mit K und L die beiden unteren.



Was man mal probieren sollte

Öffnen Sie Zaks Kleiderschrank. Wählen Sie aus den Verben das Wort "Öffne" und klicken Sie zweimal auf den Kleiderschrank links im Bild von Zak´s Zimmer. Zak geht automatisch an den Kleiderschrank und macht ihn auf.

Fischen Sie die Plastik-Karte unter Zaks Tisch hervor. Das geht, indem man die Telefonrechnung als Hilfsmittel benutzt.

Zuerst wählen Sie das Verb "Benutze" aus der Verb-Liste

Dann klicken Sie auf die Telefonrechnung, die in der Kleiderschrank-Schublade zu sehen ist.

Zuletzt klicken Sie zweimal auf die Plastik-Karte unter Zaks Schreibtisch.

Beachten Sie, das Zak schlau genug ist, erstmal die Rechnung zu nehmen und dann zum Schreibtisch zu gehen.

Lesen Sie Zaks Rechnung, indem Sie auf das Wort "Lese" klicken und danach zweimal auf das Wort "Telefonrechnung" in der Inventar-Liste.

Gehen Sie ins Wohnzimmer, indem Sie erst die Tür öffnen (Einmal auf Tür klicken, dann zweimal auf "Öffne") und dann hindurchgehen (zweimal auf Tür klicken). Das Bild wird kurz dunkel, während die Daten für das nächste Zimmer von Diskette geladen werden.

Spezielle Verben und Tasten

Um auf eine andere Person umzuschalten, klicken sie auf "Wechsle". Die Namen der vier Personen, die sie kontrollieren, erscheinen dort, wo sonst die Verbliste steht. Als Abkürzung können Sie bei manchen Computern auch die Funktionstasten benutzen (Erklärung folgt). **Achtung: Das Wort "Wechsle" erscheint erst, nachdem Zak einige Puzzles gelöst hat und Annie das erste Mal begegnet ist.**

Um rauszukriegen, was in einem Zimmer liegt, wählen Sie das Verb "Was ist" und bewegen den Cursor über das Animationsfenster. Wenn ein Objekt irgendeinen Sinn hat, erscheint sein Name in der Satz-Zeile. Wenn Sie auf das Objekt klicken, erscheint automatisch "Gehe zu" in der Satz-Zeile. Sie können dann natürlich jedes andere Verb aussuchen.

Um einen Spielstand zu speichern, so daß Sie den Computer ausschalten können und später wieder weiterspielen können, benutzen Sie die Speicher-Funktion. Das funktioniert allerdings nicht während einer Cut-Scene. Amiga-, Atari ST- und MS-DOS-Benutzer können bis zu zehn Spiele auf einer Diskette speichern. Benutzte Spielstände erscheinen mit einem Stern im Namen (also Spiel*B). Auf dem C 64 kann nur ein Spielstand pro Diskette gespeichert werden. In beiden Fällen müssen Sie eine leere Diskette für Spielstände formatieren, BEVOR Sie Zak McKracken starten. Drücken Sie zum Speichern die Lade/Speicher-Taste (siehe Tabelle) und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um einen Spielstand zu laden, drücken Sie die Lade/Speicher-Taste und befolgen die Anweisungen auf dem Bildschirm. Dies klappt nicht während einer Cut-Scene (aber ausnahmsweise während der Titel-Sequenz).

Um Cut-Scenes abzukürzen, drücken Sie die unten angegebene Taste. Somit müssen Sie sich Szenen nicht jedesmal ansehen, wenn Sie sie schon kennen. So können Sie auch einen langen Flug abkürzen. Ein kleiner Hinweis: Solange Sie die Flugzeug-Szene bei jedem Flug sehen, haben Sie das Rätsel im Flugzeug noch nicht komplett gelöst!

Um ein Spiel ganz neu zu beginnen, drücken Sie die entsprechende Taste.

Um eine Pause einzulegen, drücken Sie die Leertaste. Drücken Sie sie ein zweites Mal, um weiterzuspielen. Das Spiel legt automatisch eine Pause ein, wenn Sie fünf Minuten lang nichts tun. Drücken Sie dann die Leertaste, um weiterzuspielen.

Wenn der Computer Daten von Diskette liest, verwandelt sich der Cursor in das Bild einer Schnecke. Warten Sie, bis der normale Cursor wieder da ist.

Um die Geschwindigkeit von Nachrichten auf der Nachrichten-Zeile zu ändern, verwenden Sie die unten angegebenen Tasten.

Um den Ton aus-und einzuschalten, verwenden Sie entweder die unten angegebene Taste oder den Lautstärkeregler an Ihrem Fernseher/Monitor.

Tastatur-Belegung

	MS-DOS	C 64	Amiga / Atari ST
Zak **Annie** **Melissa** **Leslie**	**F1** **F2** **F3** **F4**	**F1** **F3** **F5** **F7**	**F1** **F2** **F3** **F4**
Laden/Speichern	**F5**	**Shift-F1**	**F5**
Cut-Scene abkürzen	**Esc**	**Return**	**Esc**
Neustart	**F8**	**Shift-F7**	**F8**
Pause	**Leertaste**	**Leertaste**	**Leertaste**
Nachrichten-Geschwindigkeit **schneller** **langsamer**	 **>** **<**	 **+** **-**	 **>** **<**
Ton ein/aus	**F6**	**nicht vorhanden**	**nicht vorhanden**
Spiel abbrechen	**Ctrl-C**	**nicht vorhanden**	**Ctrl-C**

Unsere Spiele-Philosophie

Wir glauben, daß Sie ein Spiel kaufen, um unterhalten zu werden, nicht um jedes Mal eins auf die Rübe zu kriegen, wenn Sie einen Fehler machen. Also lassen wir Sie in jede Ecke spähen, ohne ihre Spielfigur in Schwierigkeiten zu bringen. Ja, wir haben es sogar fast unmöglich gemacht, daß Ihre Spielfigur stirbt.
Wir glauben, daß Sie das Spiel viel lieber durch Knobeln und Entdecken lösen wollen, als durch das Sterben von tausend Toden. Wir glauben auch, daß Sie lieber eine gute Story bekommen, als ein Programm, das stundenlang braucht, bis Sie rausgekriegt haben, was Sie eintippen müssen.
Deswegen müssen Sie bei Zak McKracken auch nicht sehr oft den Spielstand speichern. Es kann eigentlich nicht allzuviel schief gehen, deswegen können Sie sich gemütlich auf das Spiel und die Handlung konzentrieren.

Ein paar hilfreiche Tips

* Nehmen Sie **alles** mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Fast jeder Gegenstand im Spiel wird irgendwann, irgendwie benötigt!

* Lesen Sie das "Nachtecho". Wir haben dort viele Hinweise versteckt. Der Artikel über den "Jet Lag" könnte Sie zum Beispiel auf die Idee bringen, im Flugzeug etwas anzustellen, um die Stewardess zu beschäftigen und so in Ruhe das Flugzeug durchsuchen zu können. Aber legen Sie nicht jedes Wort der Zeitung auf die Goldwaage. Darin sind einige Hinweise, nicht die komplette Lösung!

* Jedes Wesen, das Sie treffen, hat irgendeine Funktion. Der Bäcker, das zweiköpfige Eichhörnchen und der Penner im Flughafen gehören dazu.

* Wenn Sie wirklich in einer Sackgasse hängen, sehen Sie sich nochmal genau die Inventar-Liste an und erinnern Sie sich an die Orte und die Personen, die Sie kennen. Mit großer Wahrscheinlichkeit fällt ihnen irgendeine Verbindung ein, die Sie ausnutzen können.

* Sie müssen schon was ganz verrücktes anstellen, um eine Spielfigur zu töten und dann in einer echten Sackgasse zu landen. Deswegen brauchen Sie nicht vor jeder neuen Aktion zu speichern, sondern nur ab und zu.

* Es gibt Puzzles, die nur von zwei oder mehr Personen gleichzeitig angegangen werden können.

* Viele Puzzles haben mehrere Lösungen.

* Gehen Sie ruhig herum und schauen sich Zak´s Welt genau an. Sie müssen nicht von Anfang an auf "Gewinn" spielen!

* Wenn das Geld ausgeht, suchen Sie nach einem Weg, Geld zu gewinnen!

SUPER-WICHTIG!
So gehen Sie mit dem Code-Buch um!

Ohne dieses Code-Buch können Sie das Spiel nicht beenden. Also passen Sie gut darauf auf und verlieren es nicht!
Wenn Sie eine längere Flugreise antreten wollen, fragt der Computer am Flughafen nach einem Code. Er wird nach einer Sektion fragen und dann zwei Koordinaten angeben, also zum Beispiel SEKTION 4 (C 22). Schlagen Sie die Seite mit der entsprechenden Sektion auf und suchen Sie nach den Koordinaten. Dort finden Sie vier quadratische Symbole, die sie auf der auf dem Bildschirm abgebildeten Tastatur eingeben müssen. Wenn Sie den richtigen Code eingegeben haben, geht das Spiel normal weiter. Wenn Sie dreimal hintereinander einen falschen Code eingeben... aber probieren Sie es doch einmal selbst! (Es kann NICHTS kaputtgehen!)

Alle Rechte vorbehalten!

© 1988, Lucasfilm™ Ltd., Softgold